

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dari teori-teori pendukung yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan. 3D Karakter yang telah dibuat untuk sebuah karakter dalam film sangat berpengaruh besar untuk pembentukan properti dan set. Dalam 3D karakter ada tiga aspek yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Perancangan dan penerapan set dan properti berdasarkan 3D karakter dapat membuat set dan properti lebih bersifat personal. Karakter Putra memiliki boneka beruang yang selalu bersamanya karena Putra merasa boneka tersebut adalah temannya. Hal ini bisa terjadi karena adanya trauma kepada orang lain. Putra pernah diperlakukan tidak adil oleh teman-temannya dan kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya. Berdasarkan sifat yang telah dibentuk seorang *production designer* bisa membuat set ataupun properti yang bersifat personal untuk membuat karakter menjadi nyata dan dekat dengan penonton.

Dalam film "*Putra*" penulis menggunakan 3D karakter untuk menjadi alat bantu dalam perancangan dan penerapan desain set dan properti. Penulis banyak menggunakan psikologi karakter untuk menentukan set dan properti yang akan digunakan. Psikologi karakter Putra yang lebih senang sendiri, *overthinking*, dan sangat sulit berkomunikasi dengan orang lain memiliki ruang nyaman di kamar tidurnya. Dodi yang memiliki psikologi lebih senang bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain memiliki ruang nyaman di ruang makan.

Dari 3D karakter yang ada pada karakter-karakter tersebut, maka set dan properti akan menyesuaikan 3D karakter masing-masing karakter. Kamar tidur Putra dibuat nyaman mungkin yang membuatnya bisa bermain lama sendirian di dalam kamar. Adanya Tablet untuk Putra melakukan *homeschooling*, karpet bulu, boneka dan lampu *tumblr* ingin menggambarkan kenyamanan untuk Putra bermain dan menghabiskan harinya hanya berada di dalam kamar. Ruang makan sebagai tempat Dodi bekerja memiliki properti yang menggambarkan Dodi akan sering menghabiskan waktunya berkumpul bersama teman dan rekan kerjanya di sana. Adanya kursi yang berjumlah 7, laptop, asbak, gelas yang berjumlah banyak, koran, tempat teh, gula, beberapa buku daftar tamu, dan jadwal acara ingin menggambarkan keseharian Dodi yang selalu berada di Ruang makan untuk bekerja dan berkumpul bersama teman maupun rekan kerjanya.

Peran dari *production designer* adalah sebagai mediator untuk merealisasikan visi dan misi sutradara. Seorang *production designer* bertugas membentuk karakteristik visual untuk membantu jalannya cerita. Perancangan dan penerapan set dan properti berdasarkan 3D karakter akan membuat lingkungan lebih nyata dan membantu aktor dalam mendalami suatu karakter tertentu. Selain itu perancangan dan penerapan set dan properti berdasarkan 3D karakter bisa mewakili kondisi dan sifat dari sebuah karakter yang ada pengaruhnya dari masa lalu.

## 5.2. Saran

Dalam membuat film pendek "*Putra*", penulis mendapatkan pengetahuan tentang rancangan konsep desain berdasarkan 3D karakter. Maka dari itu, penulis dapat memberikan beberapa saran sesuai pengalaman yang dialami:

1. Memperdalam riset dan pembentukan karakter agar dapat mempermudah menentukan set dan properti yang akan digunakan.
2. *Production designer* harus membuat konsep desain sesuai dengan 3D karakter sehingga tokoh dalam film menjadi lebih nyata.
3. *Production designer* harus menjalin komunikasi yang baik dengan sutradara dan DOP dalam menyamakan visi dan misi untuk menghasilkan visual yang ingin dicapai.
4. Memisahkan properti dan kostum setiap *scene* untuk mempermudah pencarian dan menghemat waktu.